

**УДК 791.228**

## **Влияние политики советского государства на выразительные средства и сюжеты анимационных фильмов во второй половине 1940-х–1960-х годах**

**Петров Никита Павлович**

Аспирант,  
кафедра теории и истории культуры,  
Институт кино и телевидения;  
123007, Российская Федерация, Москва, Хорошевское шоссе, 32-а;  
e-mail: mail@gitr.ru

### **Аннотация**

Предметом настоящего исследования служат анимационные фильмы второй половины 1940-х–1960-х годов, которые создавались под сильным влиянием политики и идеологии советского государства. При написании статьи был применен целый комплекс исследовательских методов: теоретические (обобщение, систематизация и конкретизация материала, проведение аналогий), эмпирические (оценка ведущих трудов – монографий, диссертаций, научных статей – посвященных рассматриваемому вопросу и анализ ряда анимационных произведений, их художественного языка и содержательной составляющей), количественные (приведены некоторые цифровые данные). Новизна исследования заключена в попытке дать наиболее полную и целостную картину развития советской анимации в указанный период, а также обобщить и систематизировать разрозненные и отрывочные сведения по поставленному вопросу. Выводы, сделанные автором, состоят в том, что советская анимация второй половины 1940-х–1960-х годов отличалась крайне трудными и противоречивыми путями развития, но, несмотря на это, авторам удавалось проявлять творческую свободу и создавать мультипликационные шедевры.

### **Для цитирования в научных исследованиях**

Петров Н.П. Влияние политики советского государства на выразительные средства и сюжеты анимационных фильмов во второй половине 1940-х–1960-х годах // Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 11А. С. 154-162.

### **Ключевые слова**

Анимация, мультипликаторы, мультфильмы, Дисней, СССР, государство, политика, идеология, цензура, контроль.

---

## Введение

Во второй половине 1940-х–1960-х годах советская анимация переживала серьезный расцвет, который, однако, отличался большой сложностью и противоречивостью. И связано это было с государственной политикой того времени. Ключевым фактором, способствовавшим подъему мультипликационного искусства в данный период, явилось Постановление правительства, выпущенное в сентябре 1946 года, в котором были прописаны жесткие требования для режиссеров, сценаристов, создателей кинофильмов, а также анимационных произведений.

Согласно указанному Постановлению, авторы должны были воплощать героизированный и идеализированный образ советского человека. При создании сюжетов и сцен предписывалось избегать мотивов, дискредитирующих и порочащих положительные образы советских людей, например, сцены курения и употребления алкоголя.

Появление цензуры в киноискусстве привело к формированию нового языка повествования – метафоричности, иносказанию, намекам. Особенно ярко он расцвел в искусстве анимации, так как в данном виде художественного творчества к иносказательному языку прибегать было гораздо проще. Особой популярностью в это время в мультипликационном искусстве стали пользоваться такие жанры, как притча, поэтическая зарисовка, философское эссе, ироничный анекдот.

Мультфильмы, как и все другие виды искусства, строго оценивались на заседаниях Художественного совета. Комиссия пристально следила за тем, чтобы в анимационные произведения не попадали сомнительные и негативные элементы, не соответствующие коммунистической идеологии. Однако члены Художественного совета не всегда были способны разглядеть за условным языком иносказаний, метафор, намеков и сатиры подлинные смыслы и идеи авторов.

Еще одна важная особенность советской мультипликации того времени – использование мотива смеха как способа «зарубцевать» душевные раны и излечить психологические травмы, полученные во время Великой Отечественной войны.

Целью настоящего исследования является подробно рассмотреть, какие тенденции существовали в советской мультипликации второй половины 1940-х–1960-х годах, выживавшей в непростых условиях суровой цензуры. На основе анализа ряда ведущих научных трудов, посвященных данному вопросу, попытаемся дать наиболее полное и целостное представление о ситуации в советском анимационном искусстве указанного периода.

## Основная часть

Важной особенностью советской анимации в послевоенный период стала борьба с космополитизмом, которая, в первую очередь, проявилась в битве с «диснеевщиной». В СССР Уолт Дисней был признан антисоветчиком. Следует отметить, что сначала для советской анимации он являлся образцом, кумиром для подражания, как и для мультипликационных творцов других стран. В некоторых анимационных лентах второй половины 1940-х годов – «Чемпион», «Веселый огород», «Лиса и крот», «Конёк-горбунок» – еще ощущается влияние Диснея, проявляющееся, в основном, в дизайне персонажей (например, антропоморфные животные). Но в мультфильмах 1950-х годов его уже нет, так как антропоморфизм подвергся запрету.

Ярким примером номенклатурного и идеологического подавления творческой свободы и видения режиссера служит анимационная картина «Полкан и Шавка» (1949), созданная на основе басни С. Михалкова. В ней присутствует сатирический подтекст. Главные герои мультфильма являются антропоморфными животными. Их поведение и реплики во многом считаны с работ Диснея. Анимационный фильм был запрещен, так как Художественный совет во главе с директором «Союзмультфильма» счел его недопустимым для показа на советских экранах. В итоге мультфильм неоднократно правили – гипертрофированные, гротескные и человекоподобные персонажи были убраны, вместо них ввели натуралистичных зооморфных героев, а от людей у них остались лишь мотивы поведения и речь.

Режиссеру А. Иванову и художнику-постановщику Е. Мигунову пришлось убрать максимально очеловеченных собак с касками и ружьями и сделать, по предписанию комиссии, настоящих собак, «советских», «патриотически настроенных». При переработке анимации истинный смысл произведения Михалкова был разрушен.

Таким образом, в конце 1940-х–1950-х годов на смену карикатурным персонажам 1930-х–середины 1940-х годов пришли высокохудожественные и реалистичные изображения героев и окружающей их обстановки. Внешность и движения персонажей-зверей должны были рисоваться дословно натуралистичными. Для достижения подобного эффекта режиссерам и аниматорам приходилось шпудировать архивы с видеозаписями животной пластики. От человека животному персонажу разрешалось иметь только речь, психологию и жестикуляцию. В редких случаях позволялось снабдить зооморфного героя человеческим аксессуаром, например, очками или сделать его прямоходящим.

Цензура касалась не только внешнего вида и дизайна обстановки, но и непосредственно игровых и драматургических элементов мультфильмов. Например, звери ни в коем случае не могли показываться более умными, чем люди.

Однако даже в таких жестких условиях авторы находили лазейку: требование натурализма распространялось на живых героев – людей и животных, а к игрушкам оно не относилось. Аниматоры делали игрушечных персонажей какими угодно.

Интересна ситуация с мультфильмом «Серая шейка» 1948 года, снятым по одноименному рассказу Д. Мамина-Сибиряка. В его изобразительном решении еще ощущается влияние диснеевских традиций. Так, хотя главная героиня картины – птица – и выглядит зооморфной, в пластике движений ее крыльев угадывается жестикуляция человеческих рук. Несмотря на диснеевский стиль, данный мультфильм не был забракован Худсоветом благодаря его высокому содержательному смыслу и гуманистическим идеям, созвучным советской идеологии. В мультфильме воплотились идеалы мужества, взаимопомощи, коллективизма. Он был снят авторами-фронтовиками, которые породили такое направление, как гуманистическая анимация, пытаясь тем самым излечить себя психологически посредством ухода в работу над вымышленными прекрасными историями, мирами, зачастую сказочными, где нет места ужасам войны, смерти и злу. Данные творения сильно отличаются от картин предвоенного и военного периодов, где движущей силой выступало «добро с кулаками».

В 1950-х годах в анимационном искусстве происходит формирование определенных стилевых и повествовательных канонов. Они связаны с утверждением рационального аполлонического начала и ориентированы на упорядоченность, гармонию, логичность, ясность, идеализацию художественных образов. В это время одним из доминантных мультипликационных жанров становится сказка. Также востребованными являются мультфильмы, направленные на воспитание юных зрителей, развитие у них высоких

нравственных идеалов.

В первой половине 1950-х годов художники стремились излечить психологические травмы, причиненные войной. В картинах этого времени преобладали причудливые формы, красочная цветовая гамма, сказочность. В начале 1950-х годов важную роль играла техника «эклер». Она заключалась в том, что первоначально снимали игру реальных людей, а потом каждый кадр переносили на бумажный носитель. Это помогало фиксировать выражения лица, движения героев, нюансы одежды, световую обстановку. Каждый кадр становился по-настоящему живым. В такой технике сняли мультипликационные шедевры «Снежная королева», «Золотая антилопа», «Цветик-семицветик», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Каштанка», «Аленький цветочек».

Однако в советском кинематографе очень быстро происходит разочарование в «эклерной» технике. В 1952 году исследователь С. Герасимов в статье «Искусство рисованного фильма» поднимает вопрос об ограниченности данной техники. Он утверждает, что «эклер» является важным элементом художественной натуралистичности и позволяет упрощать производство анимационных фильмов, выводя их на поток. Но, по мнению Герасимова, мультипликация в технике «эклер» не способна показать то, чего нет, то есть скрытые смыслы и мотивы, и донести до зрителя конкретный посыл при помощи чего-то необычного, что бы работало на драматургию своей изобразительной и пластической новизной. «Эклер» ограничен в художественных средствах, так как служит кадровой калькой с живого персонажа, который не может сделать ничего необычного в плане жестикуляции, хореографии, пластики из-за своей натуралистичности и анатомических ограничений.

Режиссер И. Иванов-Вано выражал мнение, что искусство анимации должно быть динамичным, экспериментировать с визуальными формами, чтобы через условный язык и гротеск доносить смысл какого-либо действия, усиливать драматургию, повышать внимание зрителей.

Во второй половине 1950-х годов в советской мультипликации произошел уход в условные формы. Особое значение стали придавать комедийным мотивам, смеху. Анимационные произведения продолжали иллюстрировать сказки, но уже в обновленной технике. Благодаря условности форм персонажи становились более выразительными. Появилось стремление расширить спектр жанров, исходящее от властей. Помимо сказок, начали снимать спортивные и сатирические мультфильмы. Также стали создавать не только истории для малышей, но и для подростков, и взрослой аудитории.

В плане создания визуальных решений режиссерам и аниматорам стали давать больше свободы: для достижения максимальной выразительности им позволили применять любые новаторские художественные средства и техники, например, люминесцентные краски, объемные изображения.

От создателей мультфильмов стали требовать большие объемы картин. Чтобы повысить производительность, авторам приходилось серьезно упрощать изобразительную составляющую мультфильмов, сокращать время их изготовления. Сначала исчезли детальная проработка фона и академически выверенная перспектива. Затем популярность приобрела работа с цветовыми акцентами в виде пятен. Сложную колористику сменила графичность. Композиционное пространство приобрело плоскостность, контурность и абстрактную условность и стало создаваться в технике аппликации.

На фоне революционных процессов, происходящих в анимационном искусстве, борьба с «диснеевщиной» ослабела. Государство начало смотреть «сквозь пальцы» на обращение к

традициям Диснея. В этот период властям было важно, чтобы в мультфильмах сохранялась советская идеология, а на эксперименты с формой они перестали обращать большое внимание. Негласно художникам позволили заимствовать самое лучшее у зарубежного гуру анимации.

Следующим смелым шагом в развитии советской мультипликации явилось обращение мастеров к иностранным сказочным сюжетам («Чиполлино», «Заколдованный мальчик») в отличие от прежних лет, когда в центре внимания художников были русские народные сказки и басни, национальная классика.

В середине 1950-х годов начали отказываться от пояснительного закадрового текста, порой даже высмеивали его, как, например, в мультфильме «Петя и Красная Шапочка». Данная анимация, вообще, очень символична для указанного периода в развитии советской мультипликации. Она является переломной. Герои в ней уже не такие реалистичные, как в мультфильмах начала 1950-х годов, но и не настолько условные, какими будут персонажи в анимациях начала 1960-х годов. По форме картина напоминает диснеевские произведения, но по содержанию остается идеологически правильной – в ней действует положительный герой-пионер.

Таким образом, в середине и второй половине 1950-х годов в советской анимации произошел переход от аполлонического начала к дионисийскому. На первое место выходят эмоции, чувства, эксперименты. Киностудия «Союзмультфильм» отказывается от «высокого шпиля» с его возвышенными мотивами и благородными целями и переходит на средний и низкий «шпили», в которых на первом месте стоят комедийность, приземленность, приближенность к зрителям. Сюжеты становятся более жизненными, а повествовательный и визуальный язык упрощается. От высокохудожественных, трудоемких в создании картин советские мультипликаторы переходят к условным, геометричным персонажам и упрощенным композициям.

1960-е годы в истории советской анимации ознаменовались так называемой «эстетической революцией». Это произошло в результате тесного взаимодействия Советского Союза со странами Восточной Европы. Следует отметить, что эстетическая революция в анимации была феноменом общемирового масштаба. Она началась с деятельности американской студии UPA, которая противопоставила свой художественный язык творчеству Уолта Диснея. Резкость и ограниченность движений, геометрическая выразительность новой эстетики пришли на смену «диснеевской» плавности и анатомичности. В советской мультипликации эти явления противопоставлялись не только изобразительному языку Диснея, но и устаревшим канонам 1950-х годов. Данные тенденции ярко проявились в мультипликациях «История одного преступления» Ф. Хитрука, «Большие неприятности» В. и З. Брумберг, «Баня» С. Юткевича, «Кто сказал мяу?» В. Дегтярева.

Искусствовед А. Волков отмечал, что начало 1960-х годов ознаменовался новый этап в эволюции советской анимации, связанный с серьезной модернизацией содержания и формы: расширился круг тем и идей, обновился художественный язык, появились новые материалы и технологические приемы.

Исследователь Г. Бородин подчеркивал, что в самом начале 1960-х годов рождение свежих идей в искусстве анимации воспринималось как новаторство и экспериментаторство, но на протяжении следующего десятилетия данные революционные идеи стали привычными и прочно вошли в обход мультипликаторов.

Итак, помимо модернизации формы и изобразительного языка, значительно меняется и содержательное наполнение мультфильмов. Происходит отказ от басен и сказок. Художники

обращаются к более серьезным жанрам – притче, философскому эссе, анекдоту, поэтической зарисовке.

В это время выходит в свет множество ярких и интересных анимационных картин. Так, созданный в 1959 году мультфильм «Буратино» является переходным произведением. Он выполнен в традициях классической сказки, но в то же время наполнен современным юмором, хотя еще интеллигентным и легким. Выпущенная в 1961 году картина «Чиполлино» уже представляет собой совершенно новаторское творение, проникнутое едкой и неприкрытой сатирой.

Особое внимание следует уделить анализу деятельности Художественного совета и его роли в развитии советской анимации. Специальная комиссия, контролирующая работу мультипликаторов и оценивающая ее на соответствие государственной идеологии, была и во второй половине 1940-1950-е годы, но как целостное и масштабное явление она стала существовать с 1963 года, когда учредили Государственный комитет по кинематографии Совета Министров СССР. Данный орган власти получил право управлять всеми организациями кинопроизводства, в том числе связанными с анимацией, – киностудиями, кинотеатрами, кинокопировальными фабриками. Комитет работал в тесном сотрудничестве с другими инстанциями – Министерством культуры и объединением «Совэкспортфильм» – и контролировал весь цикл создания и распространения картин – от написания сценария до показа в кинотеатре и экспорта за границу.

Кроме того, продолжали существовать и внутренние художественные советы, которые были ранее. Так, подобная комиссия имела и у киностудии «Союзмультфильм». Ее Художественный совет состоял из директора студии, действующих режиссеров, сценаристов и художников. Мультипликационные творения обсуждались на Худсовете в несколько этапов: оценка литературного сценария, анализ режиссерской задумки, рассмотрение подготовительных эскизов и раскадровки, обсуждение готового фильма.

Государственный комитет по кинематографии определял для режиссеров и аниматоров и круг тем. Он предписывал авторам создавать мультипликации, главным образом, на серьезную проблематику, затрагивающую проблемы современной жизни. Однако авторы «большого кино» продолжали воспринимать мультфильмы как продукцию, в первую очередь, для детей и подростков. Взрослые темы поднимались преимущественно в сатирическом жанре. Поэтому в 1960-х годах существовал некий тематический кризис. В то же время для середины 1960-х годов характерно малое количество анимационных произведений, снятых для детского и юношеского возраста.

В 1966 году вышел Приказ Комитета по кинематографии при Совете министров СССР – «О развитии детской кинематографии», а в 1968 году Комитет выпустил еще один Приказ – «О мерах по дальнейшему развитию кинематографа для детей». Эти документы были утверждены по причине того, что киностудия «Союзмультфильм», запутавшись в идеях и предписаниях правительства, перестала справляться с задачей создания мультфильмов для юных зрителей. Детские мультфильмы в это время получались запутанными, скучными, со слабой сюжетной линией, низкого профессионального качества.

Государственный комитет критиковал «Союзмультфильм» за то, что студия мало снимает детских мультипликаций на пионерскую, спортивную тему, на сюжеты, посвященные жизни школы, подвигам молодых героев Великой Отечественной войны, а комедийные, приключенческие и фантастические мотивы не затрагивает вовсе.

В это же время активно развивалось другое направление в анимации, рассчитанное на

взрослую аудиторию и связанное с современной социальной проблематикой. Ее развитию в мультипликации способствовало появление киножурнала «Фитиль», издаваемого с 1962 года, ключевой целью которого стала борьба с негативными явлениями в жизни страны: взяточничеством, пьянством, бюрократией. Мультипликации, снимаемые в данном стиле, были очень короткими (микрометражными). Государство было заинтересовано в развитии этого направления, так как подобные фильмы делались быстро. Поэтому в 1967 году Кинокомитет издал Приказ «О выпуске микрометражных мультипликационных фильмов».

В последние годы рассматриваемого десятилетия количество мультфильмов, выпускаемых «Союзмультфильмом» и ориентированных исключительно на детей, значительно возросло. Таким образом, в 1970 году студией был выпущен 41 детский мультипликационный фильм.

Еще одной серьезной проблемой советской анимации, о которой стоит упомянуть, была малая доступность картин для обширных слоев населения на начальном этапе. Данная проблема остро стояла во второй половине 1940-х годов. Под влиянием аниматоров, неоднократно обращавшихся к правительству с просьбой решить этот вопрос, в 1950-е годы стали открываться специальные кинотеатры для демонстрации мультфильмов. К 1970 году количество подобных кинотеатров очень сильно выросло. Мультипликационный жанр приобрел огромную популярность. На анимации теперь ходили широкие массы: дети, молодежь, взрослые, люди, интересующиеся искусством, рабочие. Помимо кинотеатров, в 1960-х годах мультфильмы стали также активно транслироваться на телевидении.

### Заключение

Подводя итоги статьи, подчеркнем, что пути развития советской анимации во второй половине 1940-х–1960-х годах отличались большой сложностью и противоречивостью. Мультипликационное искусство Советов бросало в разные стороны. Сначала аниматоры обращались к традициям отца мультипликации – Диснея, потом, из-за влияния государственной политики, были вынуждены отказываться от них. Советские мультипликаторы пытались придумать что-то свое, затем вновь обратились к Диснею, а вскоре под влиянием «эстетической революции» увлеклись художественным языком американской кинокомпании UPA. Режиссерам, сценаристам, художникам приходилось творить в условиях жесткой государственной цензуры. По многочисленным предписаниям властей они были вынуждены то создавать репертуар для взрослой аудитории, то развивать детский жанр. Несмотря на суровый контроль и регулирование анимационной деятельности со стороны советского правительства, авторам мультфильмов все равно удавалось проявлять творческую свободу, порой прибегая к метафорам, иносказаниям, сатире, и создавать шедевры, которые пользуются популярностью и в наше время. Рассмотрев ведущие труды, посвященные тематике статьи, мы попытались дать наиболее полную и целостную картину происходящих в советской анимации процессов в указанный исторический период.

### Библиография

1. Бородин Г. Государство и анимация. 1926–1962. – М.: Киностудия «Союзмультфильм», 2022. – 424 с.
2. Волков А. А. Проблемы развития искусства современной мультипликации: диссертация кандидата искусствоведения. – М.: ВГИК, 1970. – 110 с.
3. Герасимов С. А. Искусство рисованного фильма // Советское искусство – 13 сентября 1952. – № 74.
4. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм // Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. – М.: Государственное издательство «Искусство», 1957. – 288 с.

5. Иванов-Вано И. П. «Эклер» – за и против. Стенограмма доклада «Применение эклерного метода в производстве рисованных фильмов» // Киноведческие записки. – 2006. – № 80.
6. Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: диссертация доктора искусствоведения. – М., 2009. – 494 с.
7. Марков Н. А. Система Государственного управления советским кинематографом в 1963–1986 гг.: диссертация кандидата наук. – Институт всеобщей истории Российской академии наук, 2019. – 416 с.
8. Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и своем искусстве // Сб. ст. / авт. вступ. ст. и сост. С. В. Асенин. – М.: Искусство, 1983. – 207 с.
9. Петрухина О. В. Методы и средства прикладной анимации в России на рубеже 1940–1960-х гг. // Человек и культура. – 2019. – № 1. – С. 1–10.
10. Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. – М.: Всероссийский государственный институт кинематографии им. С.А. Герасимова, 2005. – 110 с.
11. Юдин К. А. Советская кинополитика второй половины 1950–конца 1970-х годов // Новейшая история России. – 2022. – № 3. – Т. 12. – С. 752–773.

## **The Influence of Soviet State Policy on the Expressive Means and Plots of Animated Films in the Second Half of the 1940s–1960s**

**Nikita P. Petrov**

Postgraduate Student,  
Department of Theory and History of Culture,  
Institute of Film and Television,  
123007, 32-a, Khoroshevskoe shosse, Moscow, Russian Federation;  
e-mail: mail@gitr.ru

### **Abstract**

The subject of this study is animated films from the second half of the 1940s to the 1960s, which were created under the strong influence of the politics and ideology of the Soviet state. A comprehensive set of research methods was applied in writing the article: theoretical (generalization, systematization, and concretization of material, drawing analogies), empirical (evaluation of leading works—monographs, dissertations, and scientific articles—dedicated to the issue at hand, as well as analysis of a number of animated works, their artistic language, and content), and quantitative (some numerical data are provided). The novelty of the research lies in the attempt to provide the most complete and holistic picture of the development of Soviet animation during the specified period, as well as to generalize and systematize scattered and fragmentary information on the topic. The conclusions drawn by the author are that Soviet animation in the second half of the 1940s–1960s followed extremely difficult and contradictory paths of development, but despite this, the authors managed to demonstrate creative freedom and create animated masterpieces.

### **For citation**

Petrov N.P. (2024) Vliyaniye politiki sovetskogo gosudarstva na vyrazitelnye sredstva i syuzhety animatsionnykh filmov vo vtoroy polovine 1940-kh–1960-kh godov [The Influence of Soviet State Policy on the Expressive Means and Plots of Animated Films in the Second Half of the 1940s–1960s]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 14 (11A), pp. 154–162.

### **Keywords**

Animation, animators, cartoons, Disney, USSR, state, politics, ideology, censorship, control.



---

## References

1. Borodin, G. (2022). Gosudarstvo i animatsiya. 1926–1962 [State and animation. 1926–1962]. Moscow: Soyuzmultfilm.
2. Volkov, A. A. (1970). Problemy razvitiya iskusstva sovremennoi multiplikatsii [Problems of the development of modern animation art] (Candidate dissertation). VGIK, Moscow.
3. Gerasimov, S. A. (1952, September 13). Iskustvo risovannogo filma [The art of animated film]. Sovetskoe iskusstvo, 74.
4. Ginzburg, S. (1957). Risovannyi i kukolnyi film [Drawn and puppet film]. In Ocherki razvitiya sovetskoi multiplikatsionnoi kinematografii (pp. 288). Moscow: Iskustvo.
5. Ivanov-Vano, I. P. (2006). «Éclair» – za i protiv. Stenogramma doklada «Primenenie ekleamogo metoda v proizvodstve risovannykh filmov» [«Éclair» – pros and cons. Transcript of the report «The use of the éclair method in the production of animated films»]. Kinovedcheskie zapiski, 80.
6. Krivulya, N. G. (2009). Evolyutsiya khudozhestvennykh modelei v protsesse razvitiya mirovykh animatografii [The evolution of artistic models in the development of world animation] (Doctoral dissertation). Moscow.
7. Markov, N. A. (2019). Sistema Gosudarstvennogo upravleniya sovetskim kinematografom v 1963–1986 gg. [The system of state management of Soviet cinema in 1963–1986] (Candidate dissertation). Institute of World History, Russian Academy of Sciences.
8. Mudrost vymysla: mastera multiplikatsii o sebe i svoem iskusstve [The wisdom of fiction: animation masters about themselves and their art]. (1983). (S. V. Asenin, Ed.). Moscow: Iskustvo.
9. Petrukhina, O. V. (2019). Metody i sredstva prikladnoi animatsii v Rossii na rubezhe 1940–1960-kh gg. [Methods and means of applied animation in Russia at the turn of the 1940s–1960s]. Chelovek i kultura, 1, 1–10.
10. Smolyanov, G. G. (2005). Anatomiya i sozdanie obraza personazha v animatsionnom filme [Anatomy and creation of a character in an animated film]. Moscow: VGIK.
11. Yudin, K. A. (2022). Sovetskaya kinopolitika vtoroi poloviny 1950–kontsa 1970-kh godov [Soviet film policy of the second half of the 1950s–late 1970s]. Noveishaya istoriya Rossii, 12(3), 752–773.